

ABSTRAK

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI GAMIFIKASI DIGITAL: PENGARUH MEDIA WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MIN 3 LAMPUNG SELATAN

Oleh

VITA MULYASARI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 3 Lampung Selatan yang dipengaruhi oleh kurangnya keaktifan peserta didik serta pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal sehingga pembelajaran cenderung monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh transformasi pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui gamifikasi digital menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah (*quasi experiment design*) dengan desain penelitian yang digunakan *non equivalent control group design*. Populasi penelitian berjumlah 111 peserta didik, dengan sampel sebanyak 55 peserta didik yang terbagi dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*, angket, observasi, dan dokumentasi. Uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana dengan hasil $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis gamifikasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 3 Lampung Selatan.

Kata kunci: gamifikasi digital, media Wordwall, motivasi belajar.

ABSTRACT

TRANSFORMATION OF PANCASILA EDUCATION LEARNING THROUGH DIGITAL GAMIFICATION: THE INFLUENCE OF MEDIA WORDWALL ON LEARNING MOTIVATION STUDENTS OF CLASS IV MIN 3 LAMPUNG SELATAN

By

VITA MULYASARI

The problem in this study was the low learning motivation of grade IV students in the Pancasila Education subject at MIN 3 Lampung Selatan, which is influenced by the lack of student activity and the use of learning media that is not optimal so that learning tends to be monotonous. This study aims to determine the influence of learning transformation of Pancasila Education through digital gamification using Wordwall media on the learning motivation of grade IV students. The research method used is (quasi experiment design) with a research design that uses non-equivalent control group design. The research population was 111 students, with a sample of 55 students divided into experimental classes and control classes. Data collection was carried out through pretest and posttest tests, questionnaires, observations, and documentation. The hypothesis test used simple linear regression with a result of $0.00 < 0.05$, so that H_0 was rejected and H_a was accepted. The results of the study showed that the use of digital gamification-based Wordwall media had a positive effect on the learning motivation of students in Pancasila Education subjects at MIN 3 Lampung Selatan.

Keywords: digital gamification, Wordwall media, learning motivation.